Revista JOGUE
29 01 19

Clássico da Capcom volta à vida com remaster surpresa

Sérgio Bernardo
Redação e diagramação

ANÁLISE

Famoso por ser o primeiro jogo de PS2 a ultrapassar a marca de 1 milhão de unidades vendidas, **Onimusha: Warlords** deu início a uma série de sucesso, nascida e esquecida na sexta geração de consoles. Felizmente a Capcom resolveu trazê-la de volta ao nosso mundo.

Retrabalhado pela NeoBards Entertainment, Onimusha: Warlords é uma remasterização em HD para Nintendo Switch, PS4, Xbox One e PC do jogo homônimo, lançado originalmente em 2001.

Para quem não o conheceu, Warlords é um jogo de ação/survival horror criado nos moldes de Resident Evil. Não é à toa que os puzzles, a câmera com ângulos fixos, os ambientes pré-renderizados, a dublagem tosca em inglês e a escassez de recursos presentes nos títulos clássicos da série de zumbis Capcom também estão aqui.

No entanto, a série Onimusha traz à mesa um enredo completamente diferente: o Japão durante seu período Senkogu, conhecido pelas inúmeras guerras travadas entre os lordes feudais pelo controle das terras.

**Demônios, mitos
e um pouco de sangue humano**

Em Warlords, acompanhamos a aventura de **Samanosuke**, um jovem samurai que retorna ao castelo Inabayama após receber uma carta enviada pela princesa **Yuki**, na qual ela relata o desaparecimento de seus servos e boatos de que "monstros" têm sido avistados nas redondezas.

Ao chegar lá, Samanosuke é surpreendido por demônios da dinastia **Genma**, que invadem o castelo em busca de uma portadora do sangue real (adivinha só para quem sobrou...). Após levar uma surra, o protagonista recebe uma manopla criada pelos Onis, demônios que protegem os humanos, e passa a ser capaz de lidar com as hordas do mal. E é a partir daí que o jogo começa de verdade.

A trama, apesar de curta e clichê, tem personagens cativantes – outros cômicos demais – e incentiva a exploração.

Além da conversa com NPCs e das cutscenes, também é possível conhecer melhor os personagens do jogo (especialmente os antagonistas) e suas motivações através de documentos espalhados pelos cenários da época: existem livros com pesquisas sobre humanos e demônios, diários com o relato de um sobrevivente da invasão demoníaca e trechos de uma profecia sobre os Onis e sua parceria com um guerreiro humano que seria capaz de derrotar os demônios.

Como se não fosse suficiente, a exploração também é necessária para a resolução de parte dos puzzles: alguns deles envolvem o uso de itens que estão em diferentes locais do castelo.

Gameplay recebeu melhorias, mas se mantém "oldschool"

Com exceção do remapeamento de alguns botões e da reformulação do uso do analógico (algo também visto em Resident Evil 1 Remake), tudo aqui segue como há 18 anos: como arma principal, Samanozuke empunha uma katana com a qual é capaz de realizar um combo básico – fatiando demônios no processo – e desferir um golpe especial. Acionando a posição de ataque, uma camada extra de golpes é adicionada ao move set.

Outras armas são adquiridas ao longo da jornada e são obrigatórias para o progresso, porém, como acontece com a katana, todas vêm com um único golpe especial e nenhuma delas recebe novas habilidades. Todos os seus upgrades acabam servindo apenas para aumentar o dano causado aos inimigos e a quantidade de portas que elas podem abrir no castelo com suas "magias".

Apesar do foco no combate à curta distância dar a entender que se trata de um jogo um pouco mais voltado à ação, dá para notar que restrições foram adicionadas para pender o jogo para o lado survival da balança: alguns inimigos se movimentam de forma muito rápida, enquanto outros possuem escudos e aguentam vários hits antes de serem derrotados.

Ele é gente boa... é verdade esse bilhete!

Para apimentar as coisas, o jogo traz um contra-golpe que aumenta as chances de receber almas amarelas (são as que recuperam a vida do personagem). Para deferi-lo, o jogador precisa apertar o botão de ataque no exato momento em que o inimigo estiver para atacar, o que pode parecer fácil, mas não é. Acredite: nos momentos mais difíceis do jogo, você poderá depender dessa técnica para sobreviver!

Em resumo, Warlords oferece encontros desafiadores e tem uma jogabilidade simples, mas que requer bons reflexos para ser dominada.

Os demônios são bem programados (com exceção dos mais básicos) e muitas vezes aparecem aos montes, tornando o bloqueio e a posição de ataque, que facilita as esquivas, em técnicas essenciais para que você saia com vida, **especialmente contra os maiores deles**.

Somando a isso tudo o fato de não haver save automático, é impossível não pensar que, talvez, Onimusha possa até ter sido uma fonte de inspiração para os games do gênero souls-like, como Demon's Souls, Dark Souls e Nioh.

Na prática, seu combate mais lento e técnico está mais próximo ao desses títulos do que de Devil May Cry ou God of War, por exemplo.

Antes só do que pré-renderizado

Por se tratar de um jogo planejado para PS1 e Nintendo 64, que depois teve seu desenvolvimento transferido para PS2, Onimusha já não estava entre os mais bonitos quando foi lançado.

Embora o trabalho de remasterização conte até mesmo com novos modelos para os personagens principais, seus antigos cenários pré-renderizados deixam muito a desejar.

Quando o jogo é exibido na TV, as texturas de baixa resolução, que chegam a ser granuladas, fazem a gente se perguntar se não teria sido melhor a Capcom ter investido um pouco mais para entregar um remake com visuais atualizados em vez desse remaster.

Para piorar as coisas, as câmeras fixas nem sempre estão bem posicionadas e, em alguns momentos, chegam a prejudicar o jogador durante combates, inclusive com chefões.

J!

Um verdadeiro clássico,
mas que tem seu brilho ofuscado pela idade

Não fosse sua curtíssima duração, de cerca de 4h, e apresentação bem abaixo da média, Onimusha: Warlords seria um remaster muito mais fácil de ser indicado.

É uma pena que a Capcom não tenha dado ao título o mesmo tratamento que Resident Evil 1 recebeu com seu remake para Game Cube, lançado posteriormente nos consoles da sétima e oitava geração.

Ainda assim, Warlords é uma boa pedida para os fãs da série e de outras similares, como Devil May Cry e Bayonneta, além daqueles que estejam atrás de jogos semelhantes aos do gênero souls-like.

Nota:

Revista **JOGUE**

Gostou do nosso trabalho?

Apoie-nos e ganhe recompensas exclusivas todos os meses!

EU QUERO APOIAR